

Неудивительно, что он неправильно понял Чэнь Мо, ведь название «Getting Over It» действительно созвучно с «PUBG», и у многих еще была свежа память о том, как многие стримеры страдали, играя в нее.

Чэнь Мо рассмеялся. - Нет, нет, это новая игра. Эта игра не про крепыша и его кувалду. Посмотрите на ее концепт.

Увидев название проекта на экране, все все вдруг поняли.

О да... это же «PUBG»!

Основная концепция этой игры вполне соответствовало аббревиатуре «PUBG». Сто человек высаживалось на необитаемом острове, и только один человек сможет выжить.

Чэнь Мо начал объяснять некоторые основные понятия и особенности игры...

Основной источник удовольствия этой игры...

Особенности карты...

Действия персонажа...

Оружия и их аксессуары...

Система обновлений игры...

Транспортные средства...

----

Игровой режим игры «PUBG» не был сложен. Хотя некоторые отдельные его детали были довольно сложны, основные настройки были вполне понятны.

Короче говоря, он состоял из того, что сто игроков высаживалось на острове, после чего они начинали сами искать пушки и убивать друг друга до тех пор, пока в живых не оставался только один человек. В то же время, чтобы матчи не длились по паре часов, существовал так называемый «защитный барьер», который заставлял игроков постоянно стягиваться к одному определенному месту.

После лекции Чэнь Мо посмотрел на толпу. - Ну как вам?

Никто не усомнился в основе этой новой игры, потому что ее концепт был довольно прост и понятен.

Вот только... это все?

Она была очень далека от новаторских идей игры «Dark Souls»...

Просто взглянув на дизайн-концепт этой игры можно было сказать, что она имеет инновацию только в самом геймплее, а в остальном в ней не было ничего особо выдающегося.

А Пангу... его мощь будет сосредоточена на пушках и пулях, из-за чего его присутствие не будет так сильно заметно, как в случае с игрой «Dark Souls».

Может... поскольку это первая игра в этом году, она будет такой простой?

Так подумали многие.

Чэнь Мо рассмеялся. - Хорошо, поскольку нет никаких проблем, на этом мы закончим.

----

Многие люди испытывали некоторое презрение, когда впервые соприкасались с концепцией «PUBG», и причина этого презрения была очень простой - ее геймплей не выглядел «круто».

И у многих людей в компании Чэнь Мо были подобные мысли.

Большая карта, огнестрельное оружие, транспортные средства, разные аксессуары для пушек... На самом деле в других крупных шутерах было нечто подобное, и во всем этом на самом деле не было ничего инновационного.

Единственное, что стоило внимания, так это режим игры, но действительно ли игроки примут его?

На самом деле в этом мире существовали игры на выживание. Например, в последние два года у всех на слуху была игра на выживание под названием «Zomboid». Игрок получал роль совершенно случайного человека или сам создавал себе нужного человека, и потом играл за него, пытаясь выжить в условиях зомби апокалипсиса.

Она добилась определенной популярности, и ее продажи были неплохими, но она была слишком далека от «невероятной популярности».

И игра «PUBG» была шутером от первого лица, причем таким шутером, в который добавили элементы выживания. Сможет ли такая игра противопоставить что-то классическим шутерам?

Ответ Чэнь Мо - да.

Когда кто-то анализировал «PUBG», чаще всего в итоге говорили о том, что идея этой игры — действительно необычная, но на этом все.

Но на самом деле «МОБА»-игры - это тоже необычная идея, «ММОРПГ»-игры - это тоже одна необычная идея.

Ключ заключался в том, сможет ли эта игра довести эту «идею» до совершенства, став в итоге очень насыщенной игрой, или же в итоге она будет блеклой версией непонятно чего.

Что касается вкуса игроков, то «PUBG» превосходит все шутеры от первого лица на рынке, если брать во внимание получаемое удовольствие от игры, и это не случайность, а результат, который получился из-за хорошей игровой концепции.

Магия «PUBG» в основном крылась в пяти аспектах.

Первый - это случайность и свежесть, которая никогда не пропадет.

Второй – это рост личных навыков и непрекращающийся рост понимания игры.

Третий - свободный игровой ритм.

Четвертый - умеренная командная работа с высокой терпимостью к товарищам по команде.

Пятый – каждый матч заставлял игрока почувствовать, как сильно бьется его сердце.

Мы можем взять эти пять аспектов и провести сравнение с другими играми.

Если взять оценку «PUBG» в виде ста очков...

Традиционные шутеры от первого лица (онлайн-игры): 50 – 100 – 30 – 70 – 70.

Шутеры от первого лица (автономные игры): 30 – 100 – 100 – 100 — 0.

«Overwatch»: 60 – 80 – 30 – 30 – 80.

«League of Legends»: 100 – 100 – 100 – 80 – 100.

Конечно, дело не в том, что «PUBG» намного лучше или хуже этих игр. Другие игры имели свои неповторимые преимущества, которые не попали под эти пять аспектов.

Просто в этих пяти аспектах игра «PUBG» имела очень явное преимущество.

Случайность и свежесть была корнем этой игры. Игра «PUBG» была похожа на игру «League of Legends», так как и в первой и во второй игре игрок будет получать новый опыт с каждым сыгранным матчем.

Показатели автономных шутеров от первого лица были очень хороши, но они не могли обеспечить игрокам случайный игровой опыт. Даже если подобная игра была веселой, однообразность рано или поздно просто убьет желание игрока заходить в эту игру.

В традиционных шутерах от первого лица перестрелки часто вспыхивали в одних и тех же ключевых местах, из-за чего опытный игрок рано или поздно начнет испытывать чувство дежавю.

Хотя в игре «Overwatch» можно было менять героев, это чувство рано или поздно все таки приходило к игрокам.

Однако с игрой «PUBG» все было иначе. Ее карта была достаточно большой, маршруты самолетов были разными, конечные точки, где сходились все игроки, тоже были разными...

Что касается личностного роста, то тут все зависело от конкретного игрока.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1607454>